

Aksara *Incung* Pada Penciptaan Busana *Upcycled*

Luhfia Sukma Ayu^{1*}, Desra Imelda², Mega Kencana³, Nofi Rahmanita⁴

^{1,2,4} Desain Mode, Institut Seni Indonesia Padangpanjang,

³ Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}shukmayu1204@gmail.com, ²kakmel88@gmail.com, ³megakencanasaliman@gmail.com, ⁴nofi.tekstil@gmail.com

Abstrak

Aksara *incung* merupakan warisan budaya yang berasal dari masyarakat Kerinci dan dahulunya digunakan oleh nenek moyang untuk menulis mantera-mantera, hukum adat dan surat yang dituliskan pada tanduk kerbau, tanduk sapi, daun lontar dan bambu sebelum penggunaan huruf latin berkembang. Kehadiran aksara *incung* tidak hanya sebagai media tulisan, namun juga mengandung nilai histori dan bentuk visual yang khas sehingga berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya fesyen. Penciptaan busana ini bertujuan untuk merepresentasikan bentuk visual aksara *incung* ke dalam busana sekaligus menyuarakan penerapan fesyen berkelanjutan melalui konsep *upcycled* yang diwujudkan ke dalam karya *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *haute couture* yang dirancang dan dibuat menggunakan pakaian bekas dengan penerapan teknik *patchwork*. Proses penciptaan dilakukan melalui tahapan eksplorasi, perancangan dan perwujudan karya yang berfokus pada transformasi limbah tekstil menjadi produk fesyen baru yang bernilai estetis. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa visual aksara *incung* dapat diwujudkan menjadi bentuk, detail, dan struktur busana sehingga menghasilkan busana yang tidak hanya memiliki nilai artistik, namun juga menjadi bentuk pelestarian budaya Kerinci serta seruan terhadap penggunaan fesyen berkelanjutan

Kata Kunci: Aksara *Incung*, *Upcycled*, Fesyen Berkelanjutan, *Patchwork*, *fast fashion*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan yang sangat beragam, baik dari segi alam maupun suku dan budaya dari masyarakatnya. Salah satu kekayaan warisan Indonesia yaitu berupa tulisan tradisional, seperti aksara *incung* yang berasal dari Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. Aksara *incung* merupakan huruf yang digunakan oleh masyarakat kerinci kuno untuk berkomunikasi secara tulisan, ataupun untuk mencatat sebuah peraturan adat-istiadat. Pada zaman dahulu aksara ini tidak hanya berfungsi sebagai system tulisan masyarakat sebelum tulisan latin berkembang, tetapi juga mengandung nilai filosofi dan identitas masyarakat suku kerinci.

Aksara *incung* Kerinci termasuk dalam aksara tertua di nusantara, hal ini dibuktikan dengan adanya naskah-naskah kuno berumur ratusan tahun yang ditulis menggunakan aksara *incung*. Naskah kuno ini berfungsi sebagai wahana untuk menulis sastra, hukum adat dan mantera-mantera yang dituliskan pada media kulit kayu, tanduk kerbau, tanduk sapi, daun lontar dan bambu.

Aksara *incung* menunjukkan hasil karya masyarakat Kerinci pada masa lampau yang telah berumur ratusan tahun, sesuatu yang sangat berharga sebagai benda pusaka yang bernilai sejarah dan mengandung nilai-nilai estetis. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan minimnya pelestarian membuat keberadaan aksara *incung* semakin terpinggirkan oleh arus globalisasi dan modernisasi dunia, hal ini dapat memicu punahnya sebuah budaya dan dapat mengakibatkan masyarakat kehilangan identitas, sejarah dan kearifan lokal yang pernah ada.

Dimasa yang semakin canggih dan muktahir dewasa ini, media informasi sangatlah dibutuhkan untuk mendorong pelestarian budaya, seperti aksara *incung* yang menjadi warisan kearifan lokal masyarakat Kerinci, dan jika dapat dikembangkan dengan maksimal, hal tersebut akan menjadi potensi yang sangat tinggi dalam perkembangan sektor pariwisata, sektor pendidikan serta sektor-sektor lain. Salah satu upaya pengembangan sebuah budaya dapat dilakukan dengan mempublikasikan budaya tersebut melalui media atau objek-objek yang sering digunakan oleh masyarakat, salah satunya dengan menggunakan media fesyen.

Dunia fesyen saat ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat dan memiliki peran yang sangat penting di era modern saat ini, penerapan budaya dalam fesyen dapat menjadi daya tarik yang kuat untuk memperkenalkan dan mempertahankan sebuah budaya. Saat ini fesyen telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, produk fesyen tidak lagi digunakan hanya sebagai penutup tubuh, namun juga sebagai bentuk identitas diri pemakainya, dan hal ini menjadi alasan banyaknya industri yang berlomba-lomba memproduksi produk fesyen, sehingga membuat pertukaran mode berjalan begitu cepat (*fast fashion*), dan hal ini menyebabkan produk lama yang tertinggal menjadi limbah yang sangat beresiko merusak lingkungan.

Dari dampak tersebut banyak para desainer dan pencinta lingkungan menciptakan metode daur ulang limbah busana, dan salah satunya biasa disebut dengan metode *fashion upcycled*. *Upcycled* adalah proses mengolah kembali bahan atau produk bekas menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi, baik dari segi fungsi, estetika, ataupun maknanya. *Fashion upcycled* atau yang juga dikenal dengan *fabric upcycled* merupakan pengolahan limbah fesyen menjadi produk baru yang lebih layak

tanpa mengulang proses penciptaan tekstil dari awal. *Upcycling* dapat didefinisikan sebagai suatu pendekatan daur ulang dimana ‘limbah’ yaitu sisa-sisa tekstil yang biasanya berakhir di tempat pembuangan akhir atau dibakar dimanfaatkan kembali untuk menciptakan produk dengan nilai jual yang lebih tinggi dibandingkan produk hasil daur ulang konvensional (Teli et al., 2015).

Dalam penciptaan karya busana *upcycled* dengan penerapan visual aksara *incung* ini, pengkarya melakukan transformasi wujud aksara *incung* menjadi potongan busana, dan aksara *incung* yang membentuk sebuah kata juga diterapkan pada busana menggunakan teknik lekapan. Namun, metode *upcycled* menjadi teknik yang mendominasi, serta penggunaan teknik-teknik lain seperti teknik *patchwork*, teknik *raw edge*, *bleaching*, *smock* Jepang, *smock* benang, bordir aplikasi dan sulam payet juga digunakan dalam penciptaan karya untuk menambah keunikan pada tampilan busana. Tentunya juga dengan melibatkan penggunaan kain wastra sebagai simbol budaya, dan kain wastra yang digunakan yaitu kain batik Kerinci.

Penerapan metode *upcycled* merupakan langkah yang sangat baik, karena hal tersebut merupakan bentuk dari kehidupan berkelanjutan, dan berdampak baik untuk pengurangan limbah *fast fashion*. Metode ini digunakan dalam penciptaan karya busana yang menerapkan visual aksara *incung*, penerapan aksara *incung* bertujuan untuk merepresentasikan sebuah budaya lokal yang ada di Indonesia. Metode *upcycled* juga diangkat guna menyuarakan betapa banyaknya dampak negatif dari limbah *fast fashion*, dan menyerukan penggunaan *fashion sustainable* (busana berkelanjutan).

Sebagai bentuk orisinalitas dan perbandingan karya, pengkarya mengambil beberapa seniman dan koleksi desainer sebagai salah satu bentuk orisinalitas, diantaranya yaitu desainer Fey Kayo dari *RESCUE Kolektion* karena mengangkat tema yang sama, yaitu *upcycled*. Pada koleksi *brand* KAYO metode *upcycled* diterapkan dengan mengolah bahan denim sisa menjadi tampilan baru, sedangkan pengkarya menerapkan metode *upcycled* dengan mengolah pakaian lama dan perca-perca kain dengan jenis bahan yang bervariasi, kain wastra yang digunakan juga menjadi pembeda. Karya dari brand Btik *Incung* Mendah Kincai yang berupa vest karena sama-sama menerapkan aksara *incung* dalam karya, namun pengkarya menerapkan aksara *incung* dengan teknik yang berbeda, selain diterapkan dalam motif batik, pengkarya juga melakukan transformasi visual aksara *incung* dalam potongan busana dan aksara *incung* yang membentuk sebuah kata juga diterapkan dengan metode lekapan pada karya. Dan pengkarya juga mengangkat karya lampu hias, pajangan rumah, mainan puzzle blok dan logo yang menerapkan aksara *incung* dalam konsep penciptaannya sebagai bentuk orisinalitas atau pembanding penciptaan karena mengangkat kebudayaan yang sama yaitu aksara *incung*. Namun, pada karya di atas aksara *incung* dilibatkan dalam penciptaan kriya dengan objek lampu hias, pajangan, puzzle, dan pada logo, sedangkan pengkarya melibatkan aksara *incung* dalam penciptaan karya fesyen dalam bentuk potongan dan lekapan pada busana.

METODE

A. Eksplorasi

Eksplorasi menurut KBBI adalah proses penjelajahan lapangan yang bertujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Eksplorasi dalam dunia fashion berguna untuk memaksimalkan konsep busana yang digarap. Berikut beberapa langkah yang pengkarya lakukan pada proses eksplorasi.

1. Observasi

Observasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*observation*” yang artinya pengamatan, peninjauan secara cermat (Badudu, 1996:410). Observasi adalah tahapan pengamatan dimana pengamatan tersebut dilakukan dengan sangat cermat dan mendalam terhadap suatu objek atau permasalahan yang diangkat.

Dalam proses observasi, pengkarya melakukan pengamatan dan pembelajaran seputar aksara *incung*, pengamatan dilakukan dengan mengamati pengembangan aksara *incung* yang diterapkan pada karya hiasan rumah dan pada karya batik. Pengkarya juga melakukan pembelajaran berupa *workshop* seputar sejarah, huruf dan penulisan aksara *incung* yang diadakan oleh Komunitas Seni Jangkoi (KSJ) pada tahun 2024.

Dalam proses observasi ini, pengkarya juga melakukan wawancara *online* pada tanggal 4 Februari 2026 melalui media *instagram* tentang aksara *incung* dengan pemateri *workshop* sebelumnya yaitu bapak Kiki Arnaldi Putra, dan mendapatkan kesimpulan bahwa, aksara *incung* merupakan tulisan warisan nenek moyang suku Kerinci. Aksara *incung* atau yang biasa disebut sebagai huruf *encong* atau *rencong* ini berarti aksara yang lurus, miring dan patah terpancung. Aksara *incung* sendiri memiliki makna filosofis bagi masyarakat Kerinci karena mengandung nilai sejarah dan bukti kecerdasan Suku Kerinci, namun tidak ada makna khusus pada setiap hurufnya, sehingga mengolah dan merubah posisi peletakan huruf tidak akan merusak makna aksara itu sendiri, terkecuali aksara tersebut disusun hingga membentuk sebuah kata atau kalimat.

Selain melakukan observasi secara langsung melalui pengamatan pengembangan aksara *incung* yang diterapkan pada karya hiasan rumah dan pada karya batik, pengkarya juga melakukan observasi secara tidak langsung melakukan pembelajaran mengenai aksara *incung* melalui *platform youtube* dan *instagram*.

2. Studi Pustaka

Menurut Mestika Supriyadi (2017, Vol 2 (2):85), studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi pustaka diperlukan dalam penciptaan karya karena studi ini dapat memperkuat landasan konseptual saat penggarapan karya, juga dapat menambah wawasan dan referensi ilmiah.

Adapun studi pustaka yang pengkarya lakukan, yaitu dengan membaca dan mengolah informasi dari berbagai sumber, yaitu dengan membaca buku referensi seperti buku Rupa Dasra Nirmana yang ditulis oleh Hendriyana, Pengantar Estetika yang ditulis oleh Kartika, sumber berita dari internet, artikel, jurnal-jurnal hasil penelitian seperti jurnal Aksara *Incung* Sebagai

Inspirasi Motif Batik Masyarakat Kerinci, *Fashion Limbah Untuk Mendukung Kegiatan Sustainable Fashion*, serta gambar-gambar yang berhubungan dengan *upcycled*, aksara *incung* serta teknik-teknik seputar karya yang digarap.

B. Perancangan

1. Trend

Menurut Sri Widarwati dkk (1996:24), *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam menciptakan sebuah busana tentunya tak akan lepas dari pengaruh *trend-trend* yang sedang terjadi saat ini ataupun *trend* yang pernah ada dahulunya.

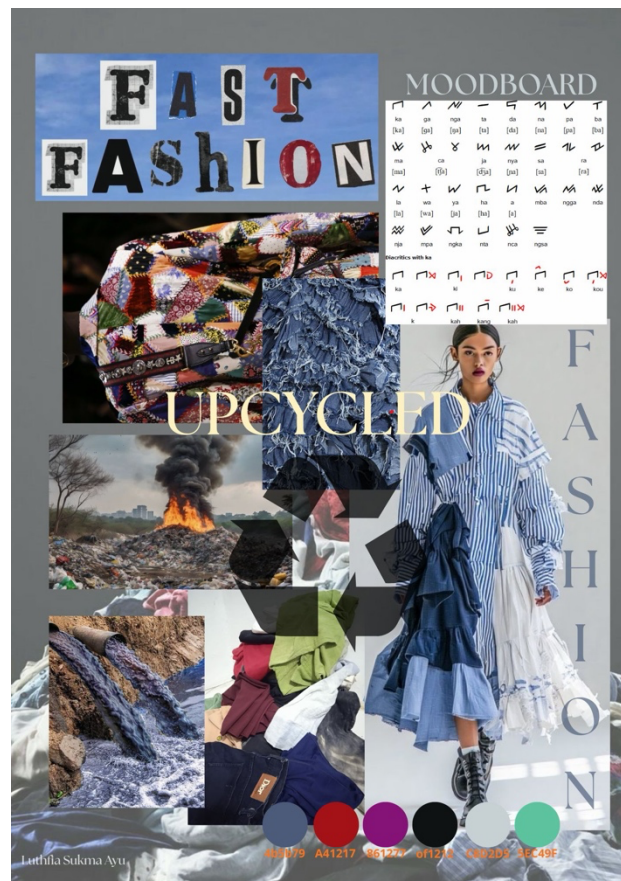
Dalam penciptaan karya busana *upcycled* yang menerapkan aksara *incung* ini, pengkarya mengusung isu tentang fesyen keberlanjutan (*sustainability fashion*). Isu ini muncul dari para desainer dan konsumen yang sadar akan dampak negatif dari *fast fashion*. *Trend* ini muncul dari kelompok konsumen yang menolak dan ingin keluar dari sistem kehidupan serba instan, cepat dan materialistik yang bernama *the enso*.

Dengan mengusung isu keberlanjutan pengkarya mengangkat *trend indie rebellious edgy authentic* yang muncul dari hasil *fashion forecasting* untuk tahun 2025-2026. *Trend* ini memiliki gaya dasar kontemporer yang fungsional dengan kombinasi elemen berani sebagai pernyataan ekspresi sosial (STRIVE, Fashion trend 2025-2026). *Trend* ini mengusung tema *street style* dan urban yang identik dengan penggunaan detail seperti kantong, kombinasi rantai, atau aksesories berani lainnya dengan siluet *modern*, garis sudut yang nyaman dan fungsional.

Pengkarya mengangkat *trend* ini, karena *trend* ini cenderung menggunakan fesyen sebagai sebuah media meluapkan ekspresi diri, dan *trend* ini memiliki ciri dengan pilihan warna-warna yang bold dengan aksen yang nyentrik dan memiliki motif atau potongan geometrikal.

2. Moodboard

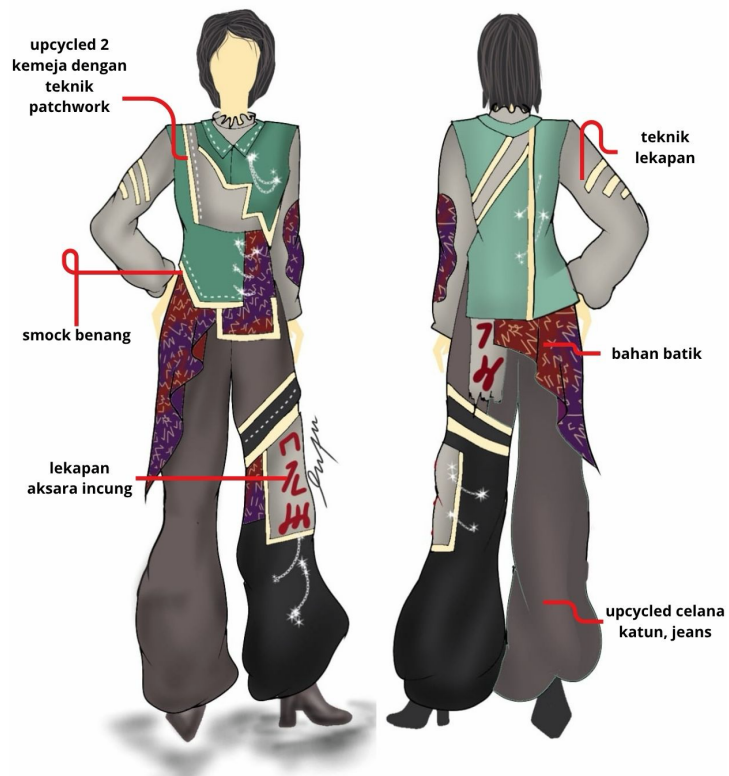
Moodboard merupakan salah satu dari bagian dalam pembuatan sebuah desain, membuat *moodboard* adalah salah satu cara untuk mengolah sumber ide yang sudah diperoleh dan dikumpulkan menjadi satu dalam *moodboard*. Hal-hal yang dikumpulkan meliputi sumber ide, tema, dan sumber inspirasi yang diangkat dalam penciptaan karya dan dapat memberikan gambaran tekstur, teknik, warna desain yang dibuat.



Gambar 1. *Moodboard fashion*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2025)

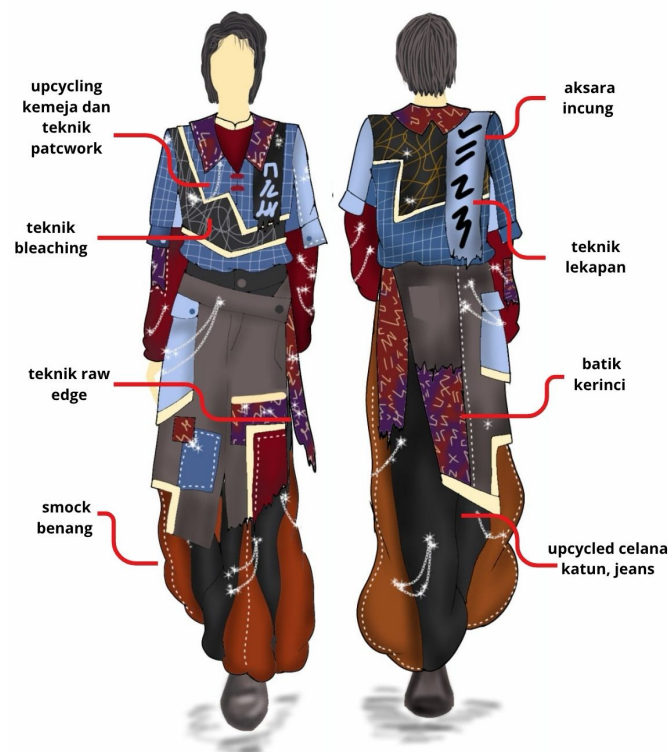
3. Desain Diwujudkan

a. *Ready to wear*



Gambar 2. Desain Diwujudkan *Ready to Wear*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

b. *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 3. Desain Diwujudkan *Ready to Wear Deluxe*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

c. *Haute Couture*



Gambar 4. Desain Diwujudkan *Haute Couture*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

C. Perwujudan

Perwujudan adalah tahap dimana semua ide yang telah diolah dan dibentuk mulai diwujudkan. Dalam tahap ini membutuhkan alat, bahan dan teknik dalam proses pengerjaannya, adapun alat, bahan dan teknik yang digunakan yaitu:

1. Alat dan bahan

Alat adalah benda, perkakas atau perangkat yang digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan atau kegiatan dan bersifat berkelanjutan (bisa digunakan berulang kali).. Adapun alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya ini diantaranya yaitu : mesin jahit, setrika, gunting kain, gunting kertas, penggaris pola, pita ukur, pendedel, jarum mesin, jarum jahit tangan, jarum pentul, pensil, penghapus, penggaris skala. Sedangkan bahan adalah zat, benda atau bahan baku yang dibutuhkan untuk membuat atau memproduksi suatu barang, bahan bersifat habis sekali pakai, dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah pakaian bekas, kain batik kerinci, kain silk, pewarna pakaian, pemutih pakaian, benang jahit, kertas pola dan kapur jahit.

2. Teknik

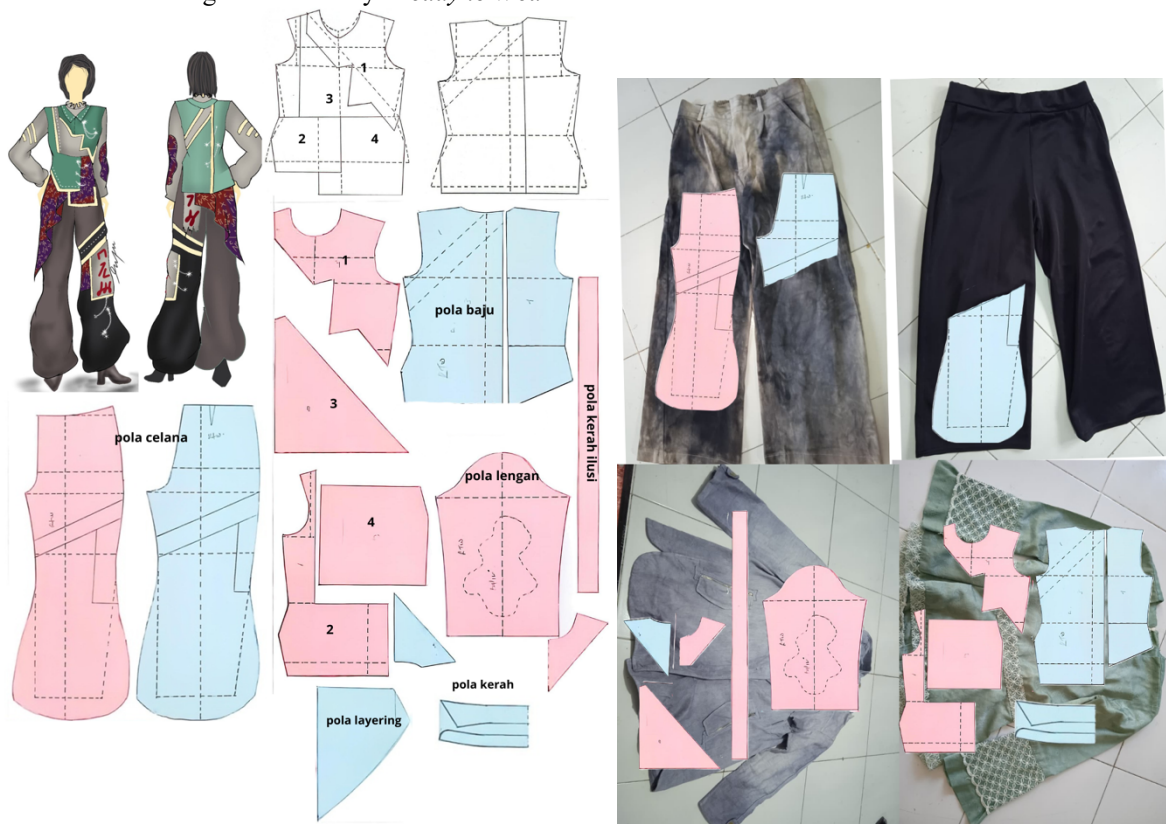
Dalam proses penciptaan karya ini pengkarya menggunakan teknik jahit dan teknik hias. Teknik jahit adalah sebuah metode dan cara menyambungkan atau menyatukan potongan kain, dan teknik jahit yang digunakan terdiri dari teknik jahit kampuh, teknik patchwork, teknik rompok, teknik lis, teknik tusuk jelujur dan teknik furing. Sedangkan teknik hias adalah seni menghias untuk memperindah permukaan kain dengan menggunakan berbagai bentuk, tekstur, motif dan bahan lain sebagai komponen hias, dan teknik hias yang digunakan adalah teknik raw edge, teknik bordir aplikasi, teknik lekapan aplikasi, teknik smock benang, teknik smock jepang, teknik bleaching dan teknik sulam payet

3. Proses Pembuatan Karya

a. Proses Mengolah Pakaian Bekas dan Membuat Pecah Pola

Pada proses pengolahan pakaian bekas ini terdiri dari mengumpulkan pakaian bekas, mencuci pakaian bekas, mewarna ulang pakaian bekas, membuat corak bahan dengan teknik bleaching dan membuka jahitan pakaian, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki warna kain dan menghilangkan noda pada pakaian bekas. Setelah melakukan pengolahan bahan, proses selanjutnya yaitu pembuatan pola, pada tahapan ini pengkarya membuat pecah pola untuk busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan pecah pola busana *haute couture*. pembuatan pola bertujuan untuk mempermudah proses pemotongan bahan dan menentukan penggunaan bahan dalam rancangan bahan.

1) Pecah Pola dan Rancangan Bahan Karya *Ready to Wear*



Gambar 5. Pecah Pola dan Rancangan Bahan *Ready To Wear*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

2) Pecah Pola dan Rancangan Bahan Karya *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 6. Pecah Pola dan Rancangan Bahan *Ready To Wear Deluxe*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

3) Pecah Pola dan Rancangan Bahan Karya *Haute Couture*



Gambar 7. Pecah Pola dan Rancangan Bahan *Haute Couture*
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

b. Proses menjahit

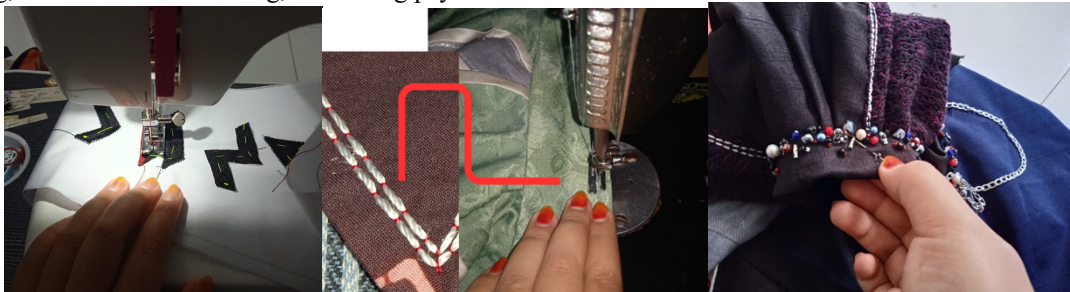
Proses menjahit adalah sebuah proses dimana bahan-bahan kain yang telah dipotong disatukan menjadi satu. Proses jahit yang dilakukan yaitu menjahit sisi baju dan celana, menjahit lis, menjahit furing, menjahit layering belt, menjahit kerung lengan, menjahit kerah dan menjahit manset ujung celana.



Gambar 8. Proses Menjahit
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

c. Proses menghias busana.

Proses hias dilakukan untuk memperindah permukaan kain dengan menggunakan berbagai bentuk, tekstur, motif dan bahan lain sebagai komponen hias, dan teknik hias yang dibuat adalah membuat lekapan aplikasi. Membordir lekapan, membuat smock jepang, membuat smock benang, memasang payet dan merakit rantai hias.



Gambar 9. Proses Menghias Karya
(Sumber: Luthfia Sukma Ayu 2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karya Ready to wear

Judul : Nuta



Gambar 10. Karya *Ready to Wear* (Nuta)
(foto: rancak bana 2026)

Karya *ready to wear* ini mengangkat tema “*update not delete*” yang berarti memperbarui bukan menghapus. Konsep ini menekankan bahwa sesuatu yang sudah lama tak harus dihapus ataupun dibuang, melainkan dapat diperbaharui dan dimodifikasi yang bahkan dapat menambah nilai lebih dari sebelumnya. Karya ini di beri nama “Nuta”, Nuta merupakan bentuk representasi sebuah pembaharuan dari proses pengolahan material lama yang usang menjadi hal baru. Pembaharuan tercipta dari material utama yang digunakan pada pembuatan karya, yaitu limbah fesyen, yang berupa pakaian bekas. Pada proses penciptaannya pakaian bekas diolah kembali dengan teknik *patchwork* yang menggabungkan dua baju menjadi satu dan dua celana menjadi satu celana sehingga menciptakan dimensi dan bentuk baru dari material lama tersebut.

Karya ini terdiri dari empat bagian, yaitu baju *blouse*, celana balon, kerah palsu dan *layering belt* yang dibuat dari pakaian bekas berupa dua buah baju bekas berwarna hijau dan biru denim, satu buah celana berwarna putih corak abu-abu dan satu celana warna hitam yang disatukan dengan teknik *patchwork* dan dipadukan menggunakan huruf *incung* yaitu huruf “ngsa” yang berbentuk garis bersusun horizontal pada lengan kanan, huruf “ja” yang membentuk bidang segitiga secara diagonal pada baju bagian dada, huruf “pa” yang membentuk sudut bidang pada baju bagian bawah, dan huruf “sa” yang berupa dua garis diagonal pada celana sebelah kiri dan baju bagian belakang, bentuk visual aksara *incung* ini dibuat menggunakan warna cream sebagai pusat perhatian busana dan membentuk kesatuan pada karya. Selain itu penerapan aksara *incung* juga didapat dari lekapan aksara *incung* yang membentuk kata “kincai” pada bagian sisi celana sebelah kiri. Dan aksara *incung* juga didapat dari motif pada kain batik yang terletak pada lengan bagian kanan dan sebagai *belt*. Karya busana ini juga dilengkapi dengan penggunaan hiasan kancing *cheongsam* pada bagian kerah dan hiasan rantai pada baju bagian depan, dan pada celana sebelah kiri pada karya *ready to wear* ini.

Karya Nuta dibuat dengan mengangkat *trend indie rebellion edgy authentic* dan merupakan salah satu bentuk kehidupan berkelanjutan yang tercipta dari pemanfaatan limbah *fast fashion*, serta sebuah bentuk pengembangan, pelestarian dan eksplorasi dari budaya yang didapat dari penggunaan visual huruf aksara *incung* yang merupakan sebuah warisan budaya yang berasal dari Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

B. Karya *Ready to wear Deluxe*

Judul : Rupa



Gambar 11. Karya *Ready to Dear Deluxe* (Rupa)
(Foto: rancak bana Ayu 2026)

Karya *ready to wear deluxe* ini mengangkat tema “update not delete” yang berarti memperbarui bukan menghapus. Konsep ini menekankan bahwa sesuatu yang sudah lama tak harus dihapus ataupun dibuang, melainkan dapat diperbaharui dan dimodifikasi yang bahkan dapat menambah nilai lebih dari sebelumnya. Karya ini bernama “Rupa”. Rupa merupakan sebuah perwujudan dari bentuk pembaharuan material melalui eksplorasi teknik untuk menghasilkan sebuah komposisi visual dengan menambah nilai baru tanpa menghilangkan nilai lama yang sudah ada. Wujud pembaharuan didapat dari corak motif baju pada bagian dada dan bahu bagian belakang yang dibuat melalui pengolahan bahan kaos menggunakan teknik *bleaching*, wujud pembaharuan juga dapat dilihat dari penggabungan empat buah baju menjadi satu, dua buah celana menjadi satu dengan menggunakan teknik *patchwork* untuk menciptakan dimensi dan bentuk baru dari material lama tersebut.

Karya ini terdiri dari empat bagian, yaitu baju, celana, inner dan *layering* yang dibuat dari pakaian bekas berupa dua buah baju kaos berwarna merah dan hitam, dua buah kemeja berwarna biru muda dan navi corak kotak-kotak, tiga buah celana berwarna coklat, hitam yang disatukan dengan teknik *patchwork* dan dipadukan menggunakan huruf *incung* “ya”, “la” yang membentuk bidang segitiga secara diagonal pada baju bagian depan dan belakang, huruf “pa” berupa perpaduan garis diagonal dan horizontal pada tengah baju bagian depan, huruf “ka” berupa bagian kosong yang membentuk bidang segi empat pada *belt* bagian sisi kanan bawah, dan huruf “ga” yang membentuk bidang persegi pada bagian depan kiri bawah *belt*. Bentuk visual aksara *incung* dibuat menggunakan warna cream sebagai pusat perhatian busana dan membentuk kesatuan pada karya. Selain itu penerapan aksara *incung* juga didapat dari lekapan aksara *incung* yang membentuk kata “kincai” pada bahu bagian kiri depan dan kata “pesyen” pada baju bagian kanan belakang baju. Selain penerapan lekapan dan transformasi, aksara *incung* juga didapat dari penggunaan kain batik *incung* yang digunakan pada bagian *belt*, kerah dan bagian tangan sebelah kiri. Karya busana ini juga dilengkapi dengan penggunaan hiasan kancing *cheongsam* pada bagian kerah dan hiasan rantai pada baju bagian depan, pada *belt* dan pada bagian celana.

Karya *ready to wear deluxe* ini dibuat menggunakan pecah pola yang lebih rumit dan penggunaan kenik yang banyak dari karya *ready to wear*, perbedaan ini hadir dari jumlah bahan yang digunakan, penggunaan teknik *patchwork* pada *belt*, teknik *bleaching*, juga teknik *smock* benang dan hiasan rantai yang lebih banyak.

Karya Rupa dibuat dengan mengangkat *trend indie rebellion edgy authentic* dan merupakan bentuk kehidupan berkelanjutan yang tercipta dari pemanfaatan limbah *fast fashion*. Serta sebuah bentuk pengembangan, pelestarian dan eksplorasi dari budaya yang didapat dari penggunaan visual huruf aksara *incung* yang merupakan sebuah warisan budaya yang berasal dari Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

C. Karya Haute Couture

Judul : Nava



Gambar 12. Karya Haute Couture (Nava)
(Foto: rancak bana 2026)

Karya *haute couture* ini mengangkat tema “*update not delete*” yang berarti memperbarui bukan menghapus. Konsep ini menekankan bahwa sesuatu yang sudah lama tak harus dihapus ataupun dibuang, melainkan dapat diperbaharui dan dimodifikasi yang bahkan dapat menambah nilai lebih dari sebelumnya. Karya *haute couture* ini bernama “Nava”. Nava merupakan sebuah karya yang mempresentasikan keseluruhan hasil dan menampilkan bentuk baru yang membawa jejak kenangan dan menciptakan dialog antara masa lalu dan inovasi.

Karya ini terdiri dari empat bagian, yaitu baju semi *blazer*, celana, inner dan *layering belt* yang dibuat menggunakan pakaian bekas berupa tiga baju berwarna hijau, *blue ass* dan biru muda, satu buah cardigan rajut berwarna ungu, empat buah rok berwarna hitam, navy dan hijau, serta dua buah celana jeans berwarna hitam dan abu-abu yang disatukan dengan teknik *patchwork* dan dipadukan menggunakan huruf *incung*. Huruf *incung* yang diterapkan pada busana yaitu huruf “nya”, “ya” yang membentuk bidang segitiga secara horizontal pada pinggang baju bagian kanan depan, huruf “da” yang membentuk bidang pada bagian kerah, huruf “sa” dan “ngsa” yang berupa susunan garis horizontal pada bagian celana. Bentuk visual aksara *incung* dibuat menggunakan warna cream sebagai pusat perhatian busana dan membentuk kesatuan pada karya. Penerapan aksara *incung* juga didapat dari lekapan aksara *incung* yang membentuk kata “pesyen” pada bagian kiri depan baju, dan kata “kincai” pada bagian depan dan belakang *belt*. Selain penerapan lekapan dan transformasi, aksara *incung* juga didapat dari motif kain batik yang digunakan pada bagian kerah, bagian lengan sebelah kanan, pada *belt layering* dan pada baju bagian belakang karya.

Karya *haute couture* ini dibuat menggunakan pecah pola yang lebih rumit dan penggunaan kenik yang banyak dari karya *ready to wear deluxe*. Perbedaan tersebut didapat dari potongan pola busana yang lebih kompleks dengan menggunakan prinsip asimetri yang terlihat pada bagian lengan yang berbeda antara bagian kiri dan bagian kanan, bentuk potongan baju yang berbeda antara bagian kiri dan kanan, dan juga tercipta dari pembaharuan material dengan teknik *bleaching* pada bagian tangan. Perbedaan busana juga didapat dari tambahan teknik-teknik yang digunakan seperti, teknik hias smock jepang dan teknik sulam payet. Selain itu perbedaan tingkatan busana juga terlihat dari penggunaan teknik teknik bordir lekapan, *patchwork* dan hiasan rantai yang lebih banyak dari karya *ready to wear deluxe*.

Karya Nava dibuat dengan mengangkat *trend indie rebellion edgy authentic* dan merupakan bentuk kehidupan berkelanjutan yang tercipta dari pemanfaatan limbah *fast fashion*. Serta sebuah bentuk pengembangan, pelestarian dan eksplorasi dari budaya yang didapat dari penggunaan visual huruf aksara *incung* yang merupakan sebuah warisan budaya yang berasal dari Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

KESIMPULAN

Karya busana yang berjudul “Aksara *Incung* Dalam Penciptaan Busana *Upcycled*” yang merupakan penciptaan busana berbasis *upcycled* yang menggunakan pakaian bekas sebagai material utama dalam penciptaannya. Karya ini terdiri dari tiga tingkatan busana yaitu, *Ready to wear*, *Ready to wear Deluxe* dan *Haute couture* yang di rancang dan di buat melalui proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan dengan menggunakan teknik *patchwork*, teknik *bleaching*, teknik lekapan, bordir, teknik smock, sulam payet dan teknik lis sehingga menciptakan busana dengan bentuk dan nilai baru.

Aksara *incung* pada karya ini diwujudkan dengan metode transformasi dalam bagian dari busana yang dibuat dengan warna cream sebagai sumber perhatian, aksara *incung* juga didapat dari teknik bordir lekapan dan dari kain batik yang digunakan dalam karya. Penerapan aksara *incung* dalam karya ini bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan sebuah budaya dan sebagai bentuk identitas diri dari pengkarya, juga dapat memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa sebuah budaya juga dapat dilestarikan melalui bidang apapun termasuk bidang fesyen berbasis *upcycled* dan penerapan metode *upcycled* dilakukan dengan tujuan menyuarakan betapa berbahayanya limbah dari *fast fashion* bagi kehidupan, dan juga sekaligus memperkenalkan penggunaan fesyen berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan, rahmat, nikmat, kekuatan, dan kesempatan yang tidak henti dilimpahkan hingga akhirnya dapat menyelesaikan karya ini. Pengkarya menyadari bahwa, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak selama masa perkuliahan hingga penciptaan karya ini sangatlah sulit bagi pengkarya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu pengkarya mengucapkan terimakasih kepada:

Ibuk Desra Imelda, S.Pd., M.Sn selaku ketua program studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Padangpanjang, penasehat akademik dan sebagai dosen pembimbing pengkarya yang selalu memberikan nasehat, arahan dan bimbingan dalam proses penggarapan karya dan selama masa perkuliahan, kepada ibuk Dr. Dra Mega Kencana M.Sn dan ibuk Nofi Rahmanita S.Sn., M.Sn selaku dosen penguji yang telah membimbing dan memberikansaran serta masukan selama proses penciptaan karya, kepada seluruh dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan dukungan selama masa perkuliahan, kepada teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyelesaian karya tugas akhir ini dan kepala seluruh tim RITIH, terimakasih banyak telah memberikan ide, waktu serta tenaga untuk menyukseskan pelaksanaan acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, S., 2022. "Aplikasi Ornamen Sumatera Utara Kreasi Kekinian Pada Desain Busana *Ready to wear* Dengan Teknik Sablon Printing". *Gorga: jurnalseni rupa*, 11(01).
- Anom MAYun K. Y., S., 2021. *Penciptaan Busana Haute couture Dengan Konsep Burung Jalak Bali*, 03(02).
- Aus, R., 2021. "Desidning For Circular Fashion: Intergrating Upcycling Into Conventional Garment Manufacturing Processes". *fashion and textile*, 08(34).
- Djelantik, 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. jalan Bukit Dago Selatan 53 A, Bandung: masyarakat seni pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Harkeni, 2021. "Implemenstasi Aksara *Incung* di Sungai Penuh". *jurnal ilmiah dijdya*, 10(01).
- Harkeni, A., 2021. "Aksara *Incung* Sebagai Inspirasi Motif Batik Masyarakat Kerinci". *Khazanah Intelektual*, 05(01).
- Hendriyana, H., 2019. *Rupa Dasar (nirmana), Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kartika, D. S., 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kimbarlina, V., 2021. "Fashion Limbah Untuk Mendukung Kegiatan Sustainable Fashion". *Folio*, 02(02).
- Mubarat, H., 2015. "Aksara *Incung* Kerinci Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Kriya". *Jurnal ekspresi seni*, 17(02).
- Nisa, F. K., 2022. "Kajian Estetika pada Busana *Upcycled* Limbah Kain Karya Diana Rikasari". *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 04(02).
- Nugroho, S., 2015. *Manajemen dan Desain*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Nurfirdaus, S. H., 2022. "Benjang Helaran Sebagai Motif Busana *Ready to wear* Dengan Teknik Hand Painting". *moda*, 02(01).
- Powa, E. J., 2020. "Implementasi Aksara *Incung* di Sungai Penuh". *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(1).
- Riza, D. P., 2022. "Aksara *Incung* Sebagai Identitas Batik Kerinci". *Melayu Arts and Performance*, 05(01).
- Sapitri, R., 2020. "Perancangan Typeface Alfabet Memanfaatkan Aksara *Incung*". *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 02(02).
- Sunliensyar, H. H., 25-26 September 2017. "Idu Tawa Lam Jampi: Mantra-mantra Dalam Naskah Kuno Surat *Incung*". dalam Seminar Internasional Pernaskahan Nusantara 2017 Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- syahrul, Y., 2020. "Desain User Interface Aksara *Incung* Sebagai Pengenalan Kearifan Lokal Kerinci ". *Gestalt*, 2(1)